il GiOCO dell'UOVO
kinder

IL TEMA DEL GIOCO

UN DIVERTENTE ITINERARARIO DA PERCORRERE INSIEME A KINDERINO, ATTRAVERSO AVVENTURE E PICCOLE SCOPERTE...PROPRIO SORPRENDENTI, SUPERANDO OSTACOLI E IMPREVISTI, FINO A RAGGIUNGERE IL PODIO FINALE E...FARE FESTA!

LA DINAMICA DEL GIOCO

OGNI GIOCATORE PROCEDE TIRANDO A TURNO IL DADO E SPOSTANDO LA PROPRIA PEDINA SULLE 35 CASELLE DEL TABELLONE. SEGUENDO LE VARIE AZIONI DI GIOCO INDICATE, CHI ARRIVERÀ ALLA CASELLA FINALE VINCERÀ INSIEME A KINDERINO!

GLI ELEMENTI DEL GIOCO

> UN TABELLONE CON IL PERCORSO DI 35 CASELLE (STAMPABILE SU 2 FOGLI A4 DA UNIRE TRA LORO).

> UN DADO (STAMPABILE, RITAGLIABILE E MONTABILE).

> LE PEDINE (STAMPABILI, RITAGLIABILI E MONTABILI) DI 2 TIPOLOLOGIE DIVERSE:

>> SAGOME DISEGNATE DI OVETTI, DA COLORARE E CARATTERIZZARE A PIACIMENTO.

>> PERSONAGGI KINDERINI DIVERSI, A CUI ASSEGNARE IL PROPRIO NOME.

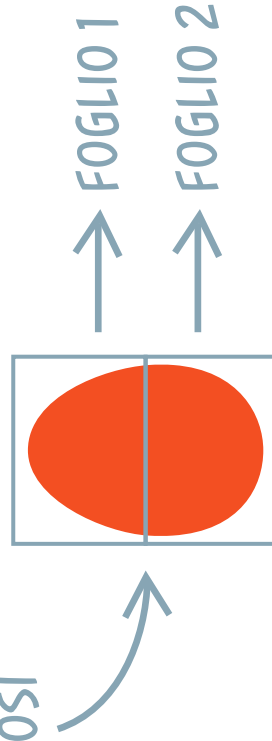
IL PRIMO OVETTO CON LA SORPRESA È STATO CREATO NEL 1974!
20 RELAX!
21
22
23
24 OPLÀ!
25 TORNA QUI!
26
27 SALTA QUI!
28 OOOH!
35
L'UOVO PIÙ BUONO E SORPRENDENTE SONO IO!
CORRI! 7
6 STANCO?
ATTENZIONE! FRENA PER FARE PASSARE BARILOTTO! 5
RALLENTA! 4
SONO L'UOVO PIÙ VELOCE E VADO IN TUTTO IL MONDO!
3
2
1
PARTENZA
VENITE CON ME! PRONTI?...SORPRESA... ...VIAAAA!!!
= TIRA ANCORA IL DADO
= SALTA 1 TURNO
= AVANTI DI 2 CASELLE
= INDIETRO DI 2 CASELLE

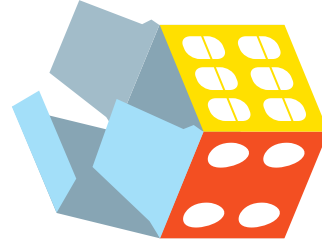
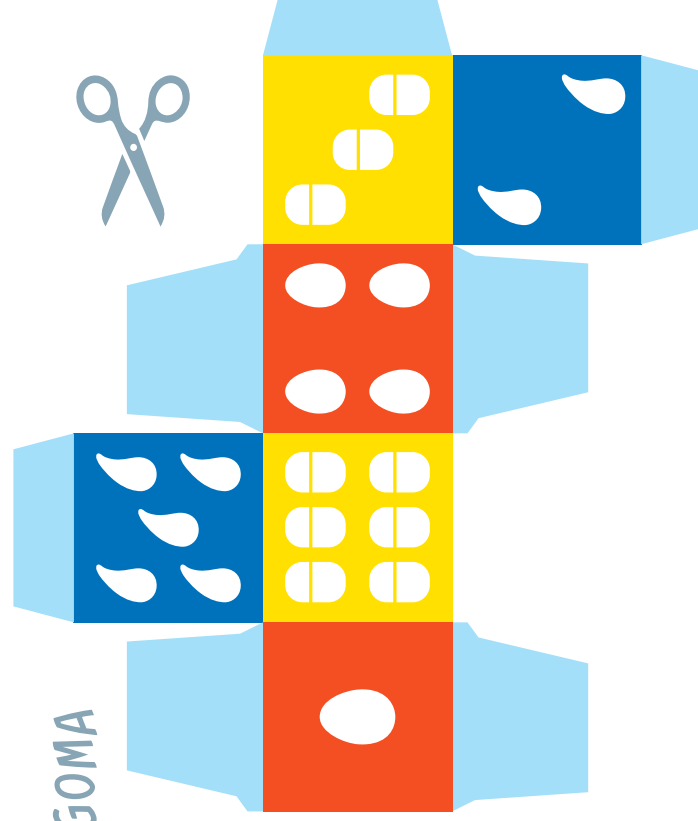
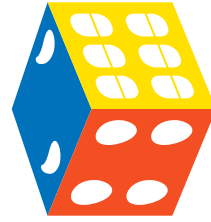
il GiOCO dell'UOVO
SE CERCHI LE UOVA COME ME, TROVI SEMPRE UNA SORPRESA PER TE!
13
14
15
12 ATTERRA QUI!
IL MONDO È PIENO DI MERAVIGLIE E DI SORPRESE!
16
BENE! OTTIMO LAVORO! ORA MERITI UN TESORO: QUESTO OVETTO TUTTO D'ORO!
11
32 TORNA AL 28!
31
CLICK! 17
10 OOPS! LA PALLA È FINITA QUI!
18 CHE SCATTO!
OGNI GIORNO È UNA SORPRESA RESA BELLA DALL'ATTESA! ECCO QUI PER TE UN INDIZIO...
33 TU RIPARTI DALL'INIZIO!
30
9 WOW!
SARÒ IL PRIMO UOVO SULLA LUNA! VIENI CON ME E SALTA UN TURNO!
19
HO SCOPERTO UN PASSAGGIO SEGRETO!
34 SEI QUASI AL TRAGUARDO!
È BELLO GIOCARE INSIEME!
29
8
kinder

il GiOCO dell'UOVO

ELEMENTI DI GIOCO

STAMPA, RITAGLIA E COSTRUISCI

IL TABELLONE DELLE CASELLE >>
STAMPA I 2 FOGLI CON LE 2 PARTI DEL TABELLONE
E POI **UNISCILI** COSÌ

IL DADO >> OGNI GIOCATORE TIRA IL DADO A TURNO PER SAPERE DI QUANTE CASELLE PUÒ SPOSTARE LA SUA PEDINA AVANZANDO SUL PERCORSO DEL TABELLONE

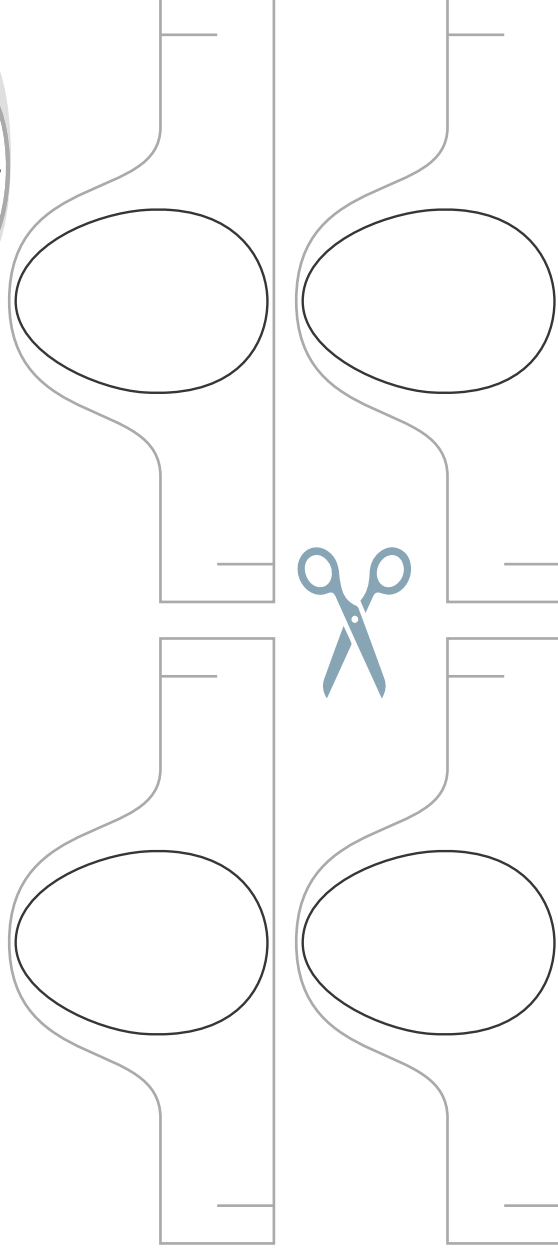
RITAGLIA QUESTA SAGOMA
LUNGO IL CONTORNO

PIEGA VERSO L'INTERNO,
LUNGO I BORDI TRA UN COLORE E L'ALTRO

COSTRUISCI IL DADO CHIUDENDOLO
COME SE FOSSE UNA SCATOLINA

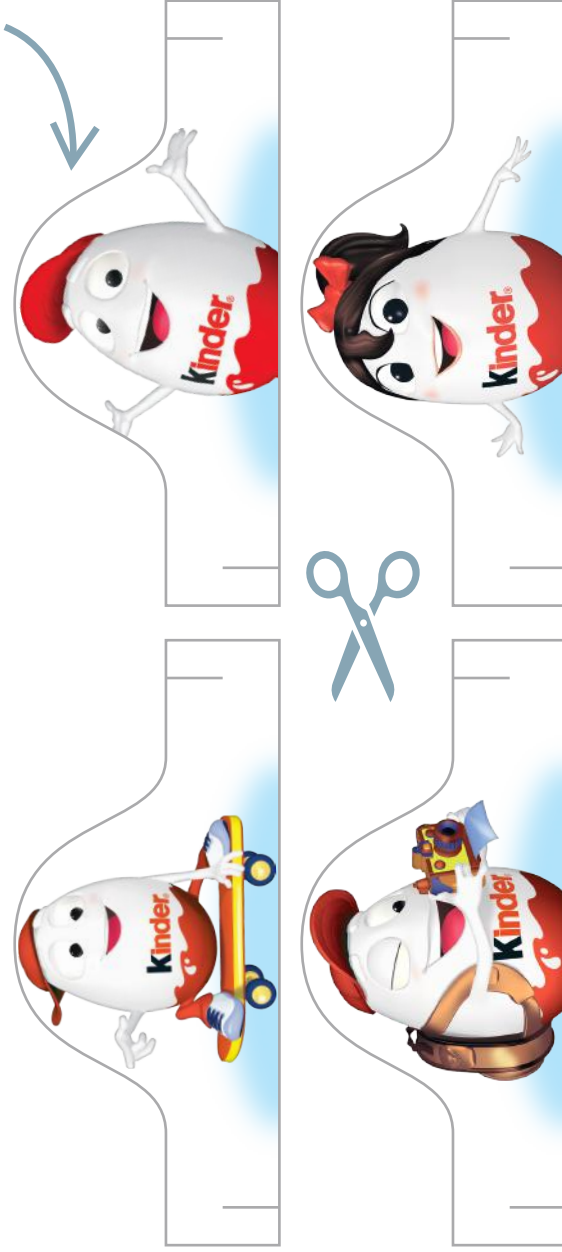
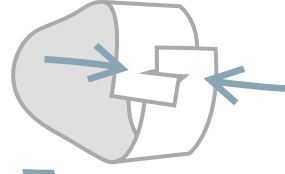
ELEMENTI DI GIOCO

il GiOCO dell'UOVO

STAMPA, RITAGLIA E COSTRUISCI

LE PEDINE >> OGNI GIOCATORE USA LA SUA PEDINA PER MUOVERSI SUL TABELLONE

COLORA E PERSONALIZZA IL TUO OVETTO COME VUOI TU

OPPURE

SCEGLI IL TUO PERSONAGGIO KINDERINO E **SCRIVI** IL TUO NOME NELLA PARTE DIETRO

RITAGLIA QUESTE SAGOME LUNGO IL CONTORNO CON LA LINEA CONTINUA E FAI I 2 TAGLIETTI INDICATI

CHIUDI ALL'INDIETRO LE 2 ALETTE LATERALI INSERENDO I 2 TAGLIETTI UNO DENTRO L'ALTRO E FORMANDO UN CILINDRO